《》游戏测评报告 基础模版

字体格式标准：

主标题：字体：简宋；字体大小：二号

次级标题：字体：简宋；字体大小：三号

正文：字体：简宋；字体大小五号

**主要测评方向：平时游玩比较少的游戏类型**

**评测标准说明：因为不同的游戏有不同的玩法，所以应根据游戏玩法对于评测内容进行适当修改。**

1.游戏基础信息

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏名称 |  | 游戏类型 |  |
| 游戏题材 |  | 战斗模式 |  |
| 盈利模式 |  | 开发公司 |  |
| 测试时长 |  | 最终评分 |  |

1. 评分标准

每个单项的评分标准为0-10分（10分为满分），所有单项的评分需依据此标准进行评分，评分以1分为最小间隔，每个分数的具体含义如下：

* 3分及以下：说明得到该评分意味着游戏在这一单项上有着非常严重的问题和重大缺陷。
* 4分：说明游戏在单项上没有重大的缺陷，但是此单项并不完善，或有一定缺陷。
* 5分：说明游戏在单项上表现中规中矩，一般的游戏水平，没有特别突出的地方也没有太多缺陷。
* 6分：说明游戏有一些自己的小优点，或者说高于平均水平。
* 7分：说明在该单项上有一些自己的小亮点，或者说该单项比较吸引玩家。
* 8-9分：说明游戏在该单项上有很多方面能吸引玩家，领先大多数同类游戏的表现，并没有明显缺陷。
* 10分： 这是最高评价，意味着游戏在所有方面都表现出色，无明显缺陷。玩家在游戏中能够得到绝对的乐趣和满足，游戏体验非常完美。

1. 评测

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 评测项目 | | 评分 | 评分说明 |
| 游戏卖相 | 画面风格 |  |  |
| 故事题材 |  |  |
| 操作性 | 新手引导 |  |  |
| 操作感受 |
| UI界面 |
| 游戏内容 | 创新特色 |  |  |
| 游戏粘度 |
| 人物设计 |
| 深度 |
| PVE |
| 社群设计 | 根据游戏具体社群相关内容 |  |  |
| 消费点 | 主要消费点 |  |  |
| 商城系统完成度 |
| 游戏性能 | 游戏问题 |  |  |
| 硬件问题 |

1. 整体评价
   1. 游戏优势
   2. 游戏劣势
   3. 游戏的核心系统玩法和玩点，后续开发情况
   4. 消费点使用方向和吸引力
   5. 游戏建议
   6. 测评总结